TROLL

nº 19

Especial Orkímedes Altos Elfos

Ejército de Norsca

GAMES WORKSHOP

WWW.GAMES-WORKSHOP.ES

Ejército de

CREADO POR LA MENTE ENFERMA DEL TROLL XAVI (TAMBIÉN CONOCIDO COMO ORKIMEDES), OS PRESENTAMOS UN INCREÍBLE EJÉRCITO DE 2.000 PUNTOS COMPUESTO EN SU TOTALIDAD POR MINIATURAS DE PLÁSTICO DE SENCILLO MONTAJE Y QUE INCLUYE LAS INSTRUCCIONES PARA REALIZAR LAS TRANSFORMACIONES NECESARIAS. ¡Y EN EXCLUSIVA PARA VENTA DIRECTA!

LA COMPOSICIÓN DE ESTE EXCEPCIONAL EJÉRCITO DE ALTOS ELFOS ES:

- 2 héroes altos elfos (pueden ir montados en corcel élfico);
- 2 Magos altos elfos (pueden ir montados en corcel élfico);
- 1 regimiento de Lanceros (16 miniaturas);
- 1 regimiento de Guardia del Mar de Lothern (12 miniaturas);
- 1 regimiento de Guardianes de Ellyrion (6 miniaturas);
- 1 regimiento de Arqueros (12 miniaturas);
- 1 regimiento de Yelmos Plateados (8 miniaturas);
- 1 regimiento de Leones Blancos (20 miniaturas);
- 1 regimiento de Sombríos (8 miniaturas).

132 €

Leones Blancos

ESTE REGIMIENTO PUEDE MONTARSE FÁCILMENTE CON LAS MATRICES DE GRUPO DE MANDO DE LOS REGIMIENTOS ENANOS Y LAS MATRICES DE MORDHEIM.

Guardia del Mar

UTILIZANDO LAS MATRICES DE ARQUEROS Y DE LANCEROS ALTOS ELFOS Y EL DRAGÓN DE LOS ESCUDOS DE LOS ELFOS OSCUROS PUEDES OBTENER UNA MAGNÍFICA GUARDIA DEL MAR DE LOTHERN.

Servicio de Venta Directa
Polígono Gran Vía Sur Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

Altos Elfos

Guerreros Sombríos

ESTA ES TAN SOLO UNA DE LAS MUCHAS POSIBILIDADES QUE TIENES PARA MONTAR TUS GUERREROS SOMBRÍOS.

Héroe

Hechicero Alto Elfo

Héroe Montado a Caballo

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

Horario de tienda: de Lunes a Viernes de 9:00 a 21:00 horas, Sábados de 10:00 a 14:00 horas y Domingos de 16:00 a 20:00 horas

902 13 10 56 902 13 10 57 troll@games-workshop.es

LABORATORIO DE ORKÍMEDES

18€

CONSIGUE ESTOS
5 GUARDIANES DE ELLYRION
DE PLÁSTICO POR
SOLO 18 EUROS

Héroe
Alto
Elfo
Montado
en dragón

24€

Consigue este kit
de plástico por
solo 24 Euros.

Horario: de Lunes a Viernes de 9:00 a 21:00 horas, Sábados de 10:00 a 19:00 horas y Domingos de 16:00 a 20:00 horas

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las maquetas se venden sin pegar.

x5

CON 5 **KRÁNEOZ** ACUMULADOS PUEDES ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES REGALOS:

Portaestandarte Enano
Edición Especial

Portaestandarte Elfos Oscuros *Edición Especial*

Portaestandarte Condes Vampiro
Edición Especial

Portaestandarte Imperial *Edición Especial*

Portaestandarte Orco *Edición Especial*

¡NOVEDAD!

Nota: todos los modelos precisan de montaje y pintura.

Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas, sábados de 10:00 a 19:00 horas y domingos de 16:00 a 20:00 horas

x10

CON 10 **KRÁNEOZ** ACUMULADOS
PUEDES ELEGIR UNO DE LOS
SIGUIENTES REGALOS:

Portaestandarte Marines Espaciales
Edición Especial con peana escénica

Este modelo precisa de montaje y pintura.

Nota: *todos los modelos precisan de montaje y pintura.*

Martillo de Sigmar

120 mm

(Modelo de metal blanco)

Póster exclusivo firmado por John Blanche
Póster exclusivo firmado por Dave Gallagher
Estos dos pósters son dos regalos independientes, están numerados y solo hay 250 en todo el mundo.

¡NOVEDAD!

x15

CON 15 **KRÁNEOZ** ACUMULADOS PUEDES ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES REGALOS:

Lobo Espacial *Edición de Coleccionista **

90 mm

(Modelo de Resina)

Asuren, la Mano de Asuryan *Edición de Coleccionista **

110 mm

(Modelo de Resina)

Garrapato Saltarín *Edición de Coleccionista **

145 mm

(Modelo de Resina)

Busto Skaven *Edición de Coleccionista **

110 mm

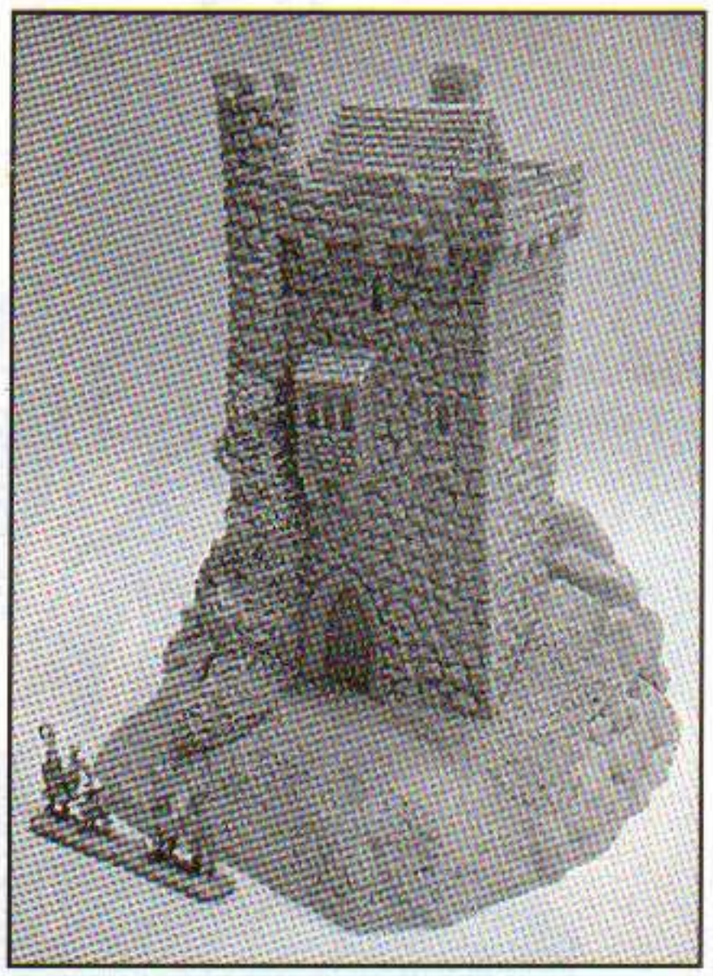
¡NOVEDAD!

Nota: *todos los modelos precisan de montaje y pintura.*

x20

CON 20 **KRÁNEOZ** ACUMULADOS PUEDES ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES REGALOS:

Torre



110 mm

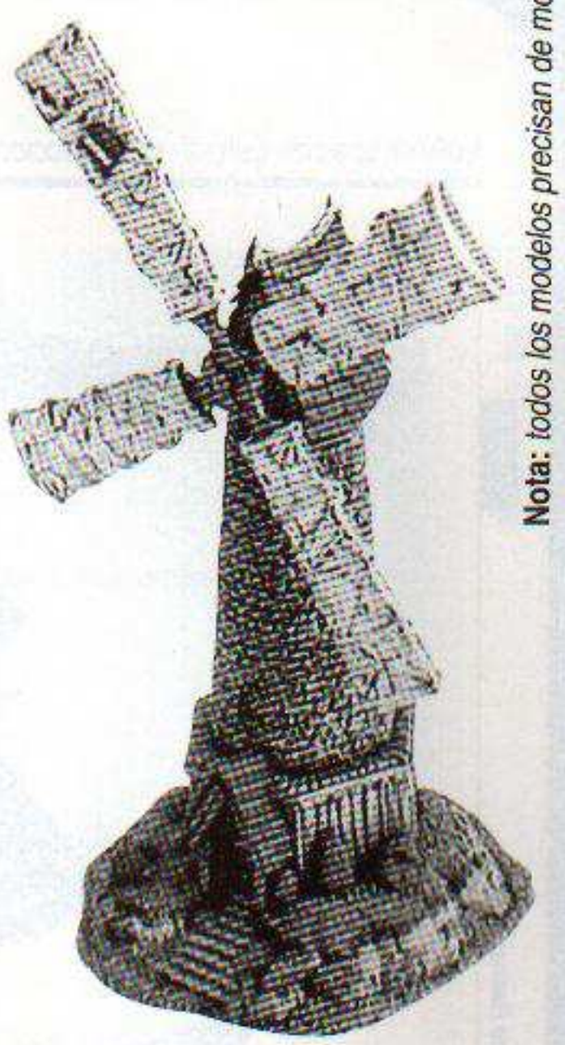
(Modelo de resina)

Castillo del Hechicero

140 mm

(Modelo de Resina)

Molino *



150 mm

(Modelo de resina)

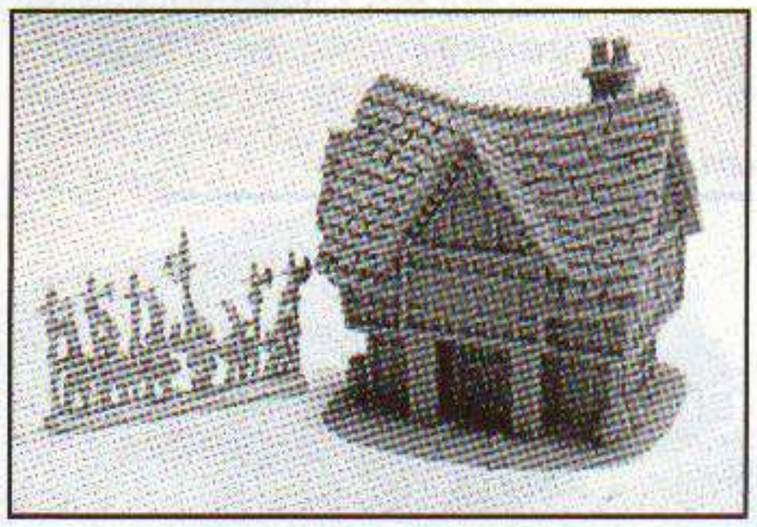
Nota: *todos los modelos precisan de montaje y pintura.*

Escenografía de campo de batalla para Warmaster

La miniaturas se han incluido solo para que os hagáis una idea del tamaño.
Este kit incluye una unidad de cada uno de los siguientes elementos:

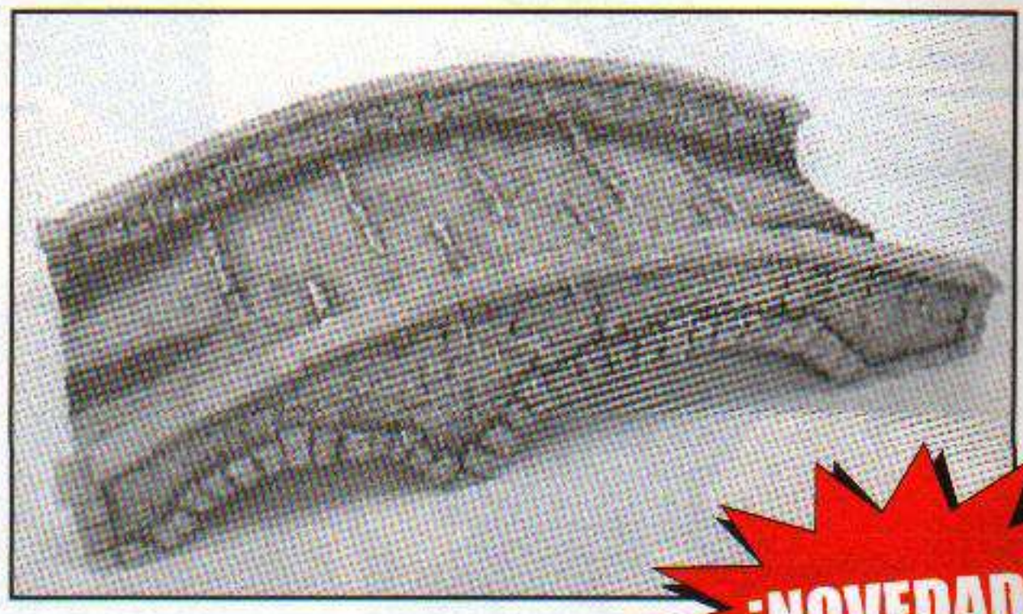
Castillo del Hechicero
Molino
Casa Medieval
Torre

Casa Medieval

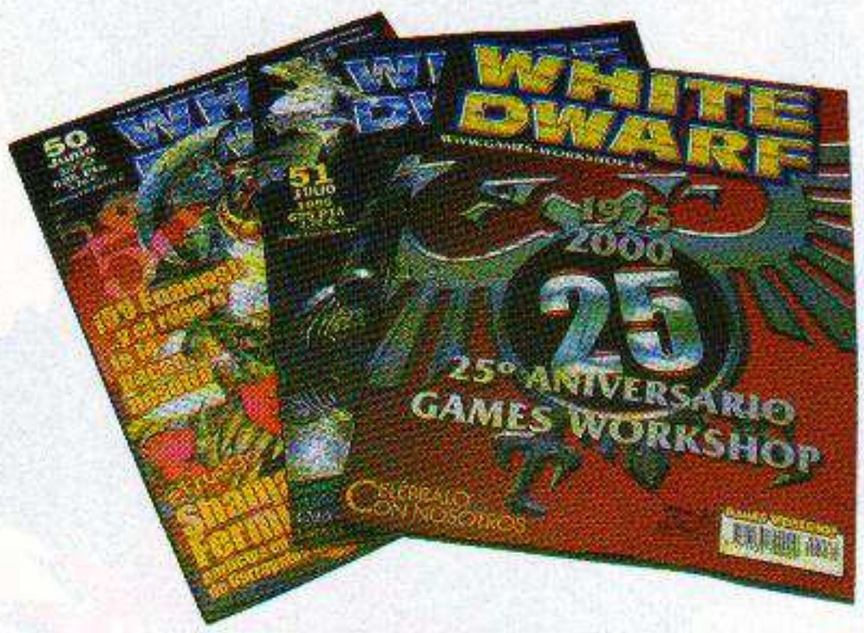


50 mm

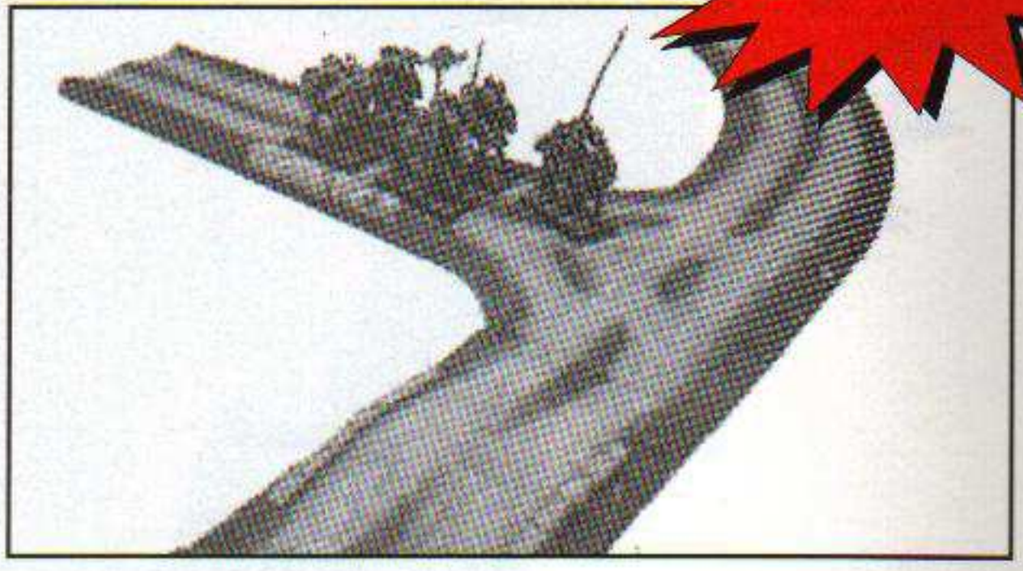
(Modelo de resina)



¡NOVEDAD!



Suscripción de 1 año a la revista *White Dwarf* *12 números de la revista, con todas las ventajas de ser suscriptor (lee la revista* TROLL*).*

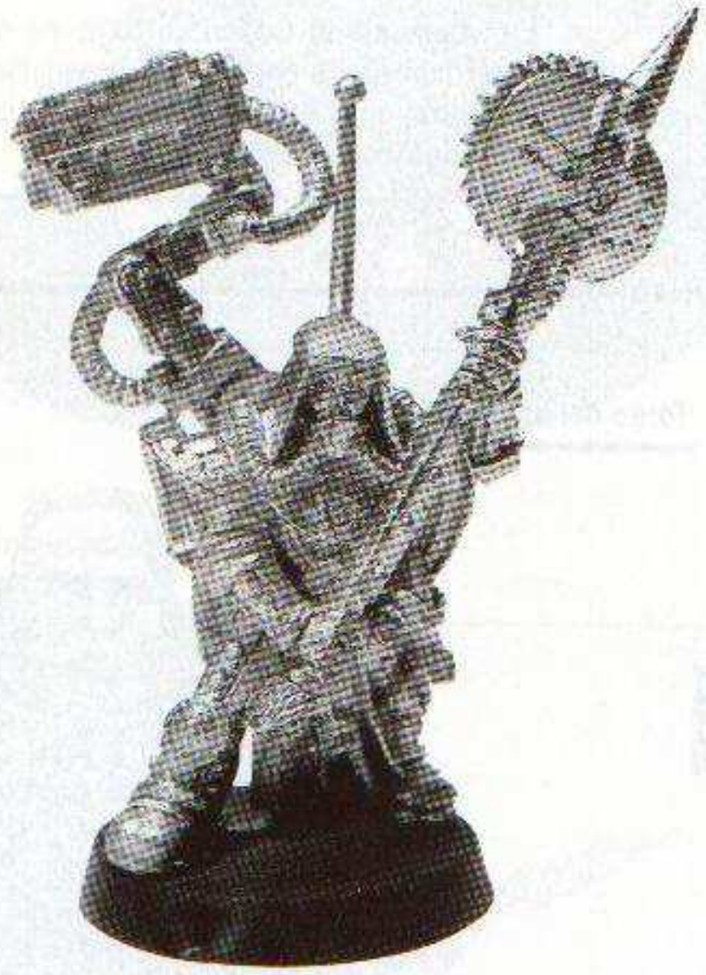


Puente y secciones de camino para Warhammer
(180 cm. de secciones en total)

x25

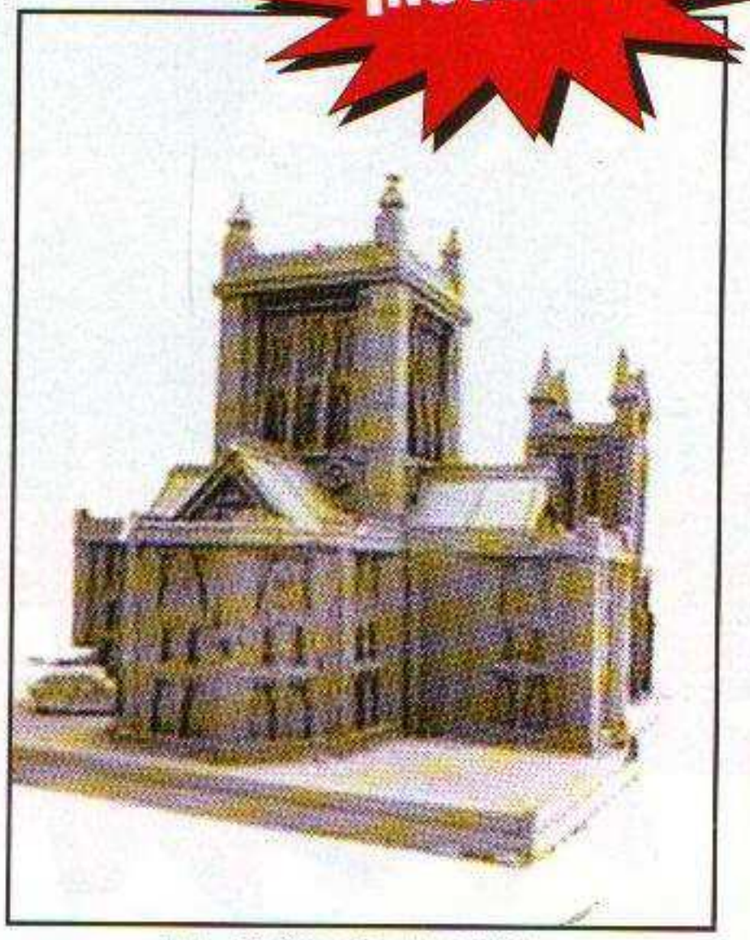
CON 25 **KRÁNEOZ** ACUMULADOS PUEDES ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES REGALOS:

Nota: *todos los modelos precisan de montaje y pintura.*



Adeptus Mecánicus
Edición Especial de 9 miniaturas

¡NOVEDAD!

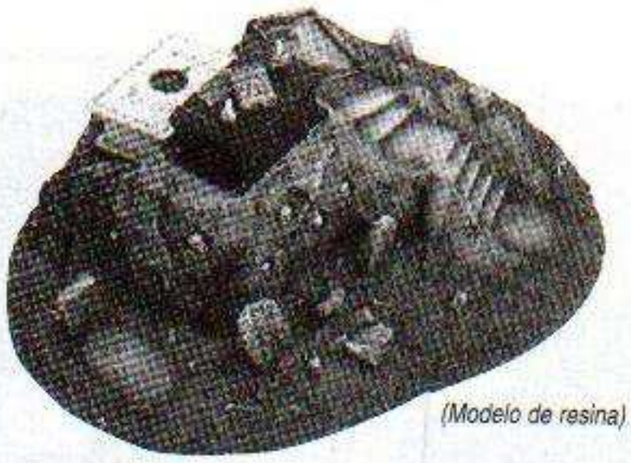


Epic 40,000: Catedral Gótica

x40

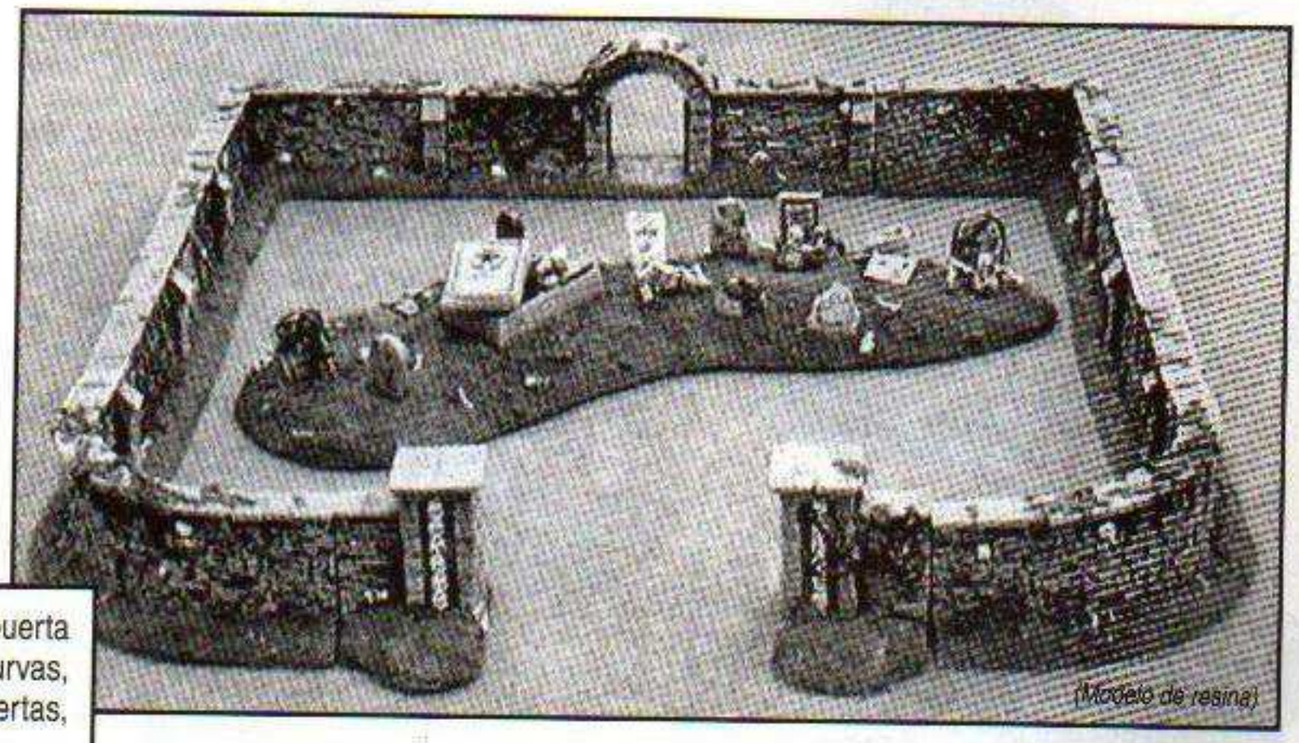
CON 40 **KRÁNEOZ** ACUMULADOS PUEDES ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES REGALOS:

Nota:
todos los modelos precisan de montaje y pintura.



(Modelo de resina)

Cementerio Gótico más colina con tumba y altar *



(Modelo de resina)

El **Cementerio Gótico** se compone de: puerta del muro, 2x paredes rectas, 2x esquinas curvas, esquina en ángulo recto, postes de la puertas, tumbas y colina con tumba y altar.

Torso del Inquisidor Grundval*

275 mm

(Modelo de resina)

Gigante de Warhammer *

220 mm

(Modelo de resina)

¡NOVEDAD!

x75

CON 75 **KRÁNEOZ** ACUMULADOS PUEDES ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES REGALOS:

Señor de la Guerra Orco Grotfang montado en Jabalí *

275 mm

(Modelo de resina)

Abaddon el Saqueador *

275 mm

(Modelo de resina)

Figura de Marine espacial *

145 mm

(Modelo de resina)

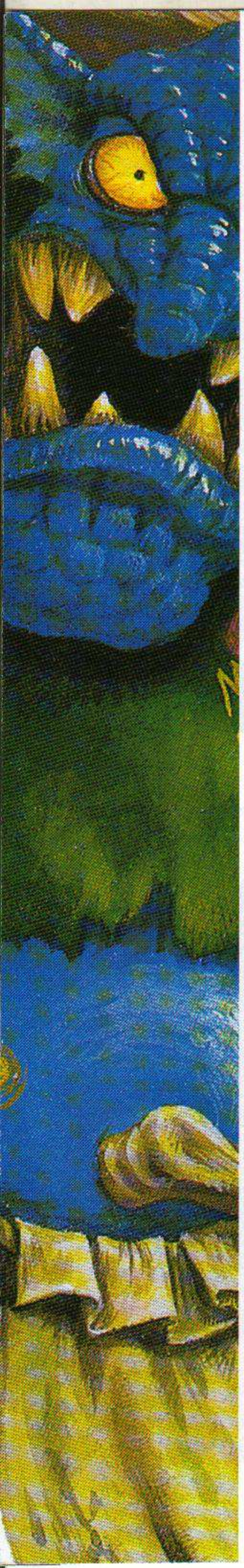
Portador de Plaga *

250 mm

(Modelo de resina)

Nota: *todos los modelos precisan de montaje y pintura.*

¡NOVEDAD!



¿LEES TODOS LOS MESES LA REVISTA *WHITE DWARF*?

¿HACES PEDIDOS A VENTA DIRECTA?

¿QUIERES CONSEGUIR MINIATURAS DE LEYENDA Y OFERTAS ESPECIALES?

¿QUIERES ESTAR SEGURO DE TENER TU ENTRADA PARA EL GAMES DAY Y LOS TORNEOS OFICIALES GAMES WORKSHOP?

¿QUIERES LLEVARTE EL DOBLE DEL VALOR HABITUAL EN KRÁNEOZ?

Si tu respuesta ha sido Sí a una o más de estas preguntas,

CLUB TROLL

¡¡ES LO QUE ANDAS BUSCANDO!!

SUSCRÍBETE A

WHITE DWARF™

Y GOZA DE TODAS SUS VENTAJAS...

TODOS LOS SUSCRIPTORES PASAN AUTOMÁTICAMENTE A PERTENECER AL CLUB TROLL, CUYO MIEMBROS TIENEN DERECHO A:

Recibir la revista cada mes donde quieran, sin gastos de envío (en tu domicilio particular, en una tienda Games Workshop, en tu oficina, etc.) entregada por MRW*

No tener que pagar gastos de envío en los pedidos realizados a Venta Directa con un valor 24 € o superior (incluidos los pedidos realizados en nuestra tienda On-line) si se vive en Península y Baleares.

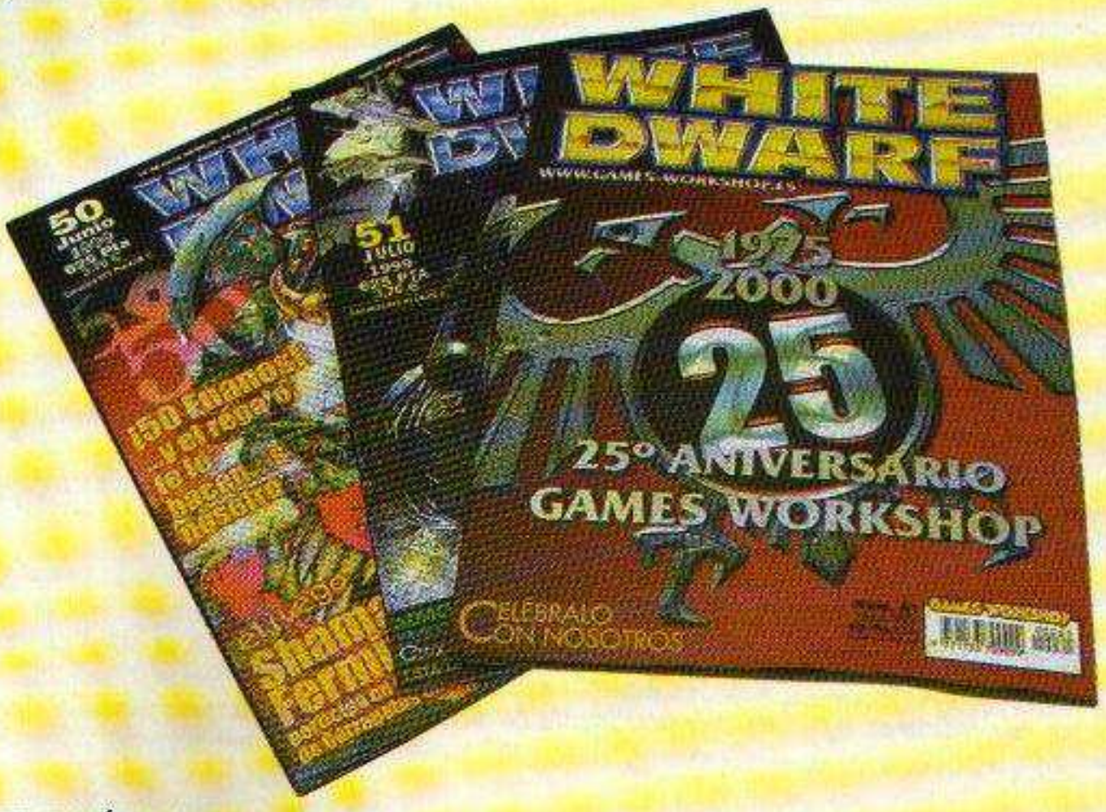
Poder aprovecharse de las ofertas "Solo CLUB TROLL" que aparezcan en la revista *Troll* de Venta Directa, con un mes de antelación antes de su salida al mercado y hasta final de existencias.

Tener preferencia en la compra de entradas para el Games Day y los Torneos Oficiales Games Workshop.

Doblar el valor en Kráneoz por la suscripción. Por ejemplo, una suscripción de 1 año por un valor de 49 €, ¡da derecho a 4 Kráneoz en lugar de 2!

¡¡Además, conseguirás el regalo, ahorro o promoción derivados de la Oferta de Suscripción que elijas!!

** Solo donde el servicio esté disponible; si en tu localidad no lo está, la enviaremos por correo.*



❑ OFERTA 1

1 año de suscripción (12 números de la revista ***White Dwarf***) por solo **49 €**
Y, además, llevate de regalo 2 archivadores para la revista.

❑ OFERTA 2

2 años de suscripción (24 números de la revista ***White Dwarf***) por el precio de 22 números: **99 €. Y, además, llevate de regalo 4 archivadores para la revista.**

❑ EUROPA

Suscripción Europa por 1 año.
Suscríbete a ***White Dwarf*** durante 12 números por **108 €**.

❑ AMÉRICA

Suscripción América 1 año.
Suscríbete a ***White Dwarf*** durante 12 números por **156 €.**

GAMES WORKSHOP VENTA DIRECTA
Motors, 300-304 - Pol. Gran Vía Sud
08908 - L'Hospitalet de Llobregat - BCN

ATENCIÓN: *el precio de la suscripción comprende los doce números de la revista WHITE DWARF correspondientes a los doce meses siguientes. Dicha suscripción se considera irrevocable sin perjuicio del derecho del suscriptor a darse de baja durante las sucesivas anualidades. En caso de que durante la suscripción el suscriptor decidiese darse de baja, no tendrá derecho a la devolución de ninguna cantidad de dinero sin perjuicio de su derecho a seguir recibiendo la revista por el periodo de tiempo ya pagado.*

NOMBRE..... **1° APELLIDO**..... **2° APELLIDO** .....
DNI ..... **O N° CLIENTE DE VENTA DIRECTA**..... **SUSCRIPTOR** ❑
DIRECCIÓN ..... **N°** ..... **Piso** .....
POBLACIÓN ..... **PAÍS**..... **Código Postal:**..... **Teléfono** .....
Correo electrónico..... **Teléfono móvil** .....

Sistema de Pago: ❑ Giro Postal *(Incluir fotocopia del resguardo)* ❑ Tarjeta de Crédito ❑ Talón *(Incluir el talón con la hoja de suscripción)*

Número Tarjeta: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ **Firma del Titular:**

Fecha de Caducidad _ _ / _ _ **Nombre del Titular** .....

VISA · MasterCard · American · EUROCARD

Si no quieres estropear tu ejemplar de TROLL, puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

En cumplimiento con la ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal Games Workshop, S.L. te informa que los datos identificativos y personales que nos has proporcionado son confidenciales y pasarán a formar parte de los ficheros informáticos de los que es titular Games Workshop, S.L.. Nuestro objetivo a través de este fichero es agilizar nuestra gestión y servicio y poder proporcionarte la información que consideremos que pueda ser de tu interés referente a Games Workshop, sus productos actuales, novedades futuras, promociones, concursos, etc. en el ámbito de los productos que proporcionamos a través de Games Workshop, S.L., y de sus empresas del grupo. Puedes acceder, rectificar y cancelar tus datos comunicándolo por carta certificada a Games Workshop, S.L. Ref. Datos C/ Motores, 300-304, 08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

Si deseas suscribirte, puedes hacerlo de una de las siguientes 6 maneras:

1. Enviando la hoja de suscripción incluida en esta página.
2. Enviando la hoja de suscripción incluida en esta página por fax al número que figura en el siguiente recuadro ☛
3. Llamando a los TROLLS por teléfono ☛
4. Yendo a la tienda *Games Workshop* más cercana a tu domicilio y preguntando a nuestro amable personal.
5. Enviándonos un mensaje a nuestro buzón electrónico ☛
6. Visitando nuestra página en Internet:

www.games-workshop.es

VENTA DIRECTA
Fax 902 13 10 57
Tel. 902 13 10 56

E-mail: troll@games-workshop.es

De LUNES a VIERNES de 9h de la mañana a 21h de la tarde, los SÁBADOS de 10h a 19h (ininterrumpido) y los DOMINGOS de 16h a 20h.

SERVICIOS ADICIONALES PARA SUSCRIPTORES:

- ☛ Servicio de atención a los suscriptores en cualquier tema relacionado con su suscripción, de 9.00 a 17.30 horas de lunes a jueves y viernes de 9.00 a 14.00 horas.
- ☛ Reenvío totalmente gratuito de las revistas que te lleguen estropeadas o no recibas.
- ☛ Envío de una carta el mes anterior a que se acabe tu suscripción para poderla renovar antes que se acabe.

Norsca y el Lejano Norte

Los drakkars cargados de peludos bárbaros del Norte empezaron a aparecer en el mar de Tilea aproximadamente en el año 900. Desde entonces, las costas de Tilea fueron saqueadas repetidamente, al igual que las costas de Arabia y Estalia. En varias ocasiones, los grupos de incursores fueron rodeados y aislados de sus naves por los tileanos, que reconocieron en los nórdicos a unos magníficos guerreros y les ofrecieron empleo como mercenarios.

Pronto se creó un floreciente comercio en el que pieles, ámbar y muchas cosas más llegaban desde el Norte para ser intercambiadas por oro y vino tileanos e, incluso, objetos de manufactura élfica o enana conseguidos por los tileanos. Las armas rúnicas de los Enanos eran lo que más codiciaban los Jarls nórdicos, hasta tal punto que una única espada rúnica era pago suficiente para alquilar los servicios del Jarl y todos sus guerreros.

A través de los contactos con los nórdicos, que se incrementaron muchísimo después del establecimiento de estos en Sartosa, los mercaderes tileanos tuvieron conocimiento de los viajes de exploración de los nórdicos, como, por ejemplo, las expediciones de Erik el Perdido y de su hijo Losterikkson hasta Lustria y otras tierras lejanas. Los mapas nórdicos, escritos con runas sobre pieles de foca o morsa, fueron generosamente comprados por los mercaderes tileanos por grandes sumas de oro. De esta forma, los tileanos reunieron más información que cualquier otra raza, a excepción de los Elfos de Ulthuan, sobre la verdadera geografía del mundo conocido.

Los Elfos jamás habrían enseñado estos secretos a otras razas, pues deseaban guardarlos solo para ellos. Tampoco los Enanos estaban dispuestos a revelar la mayoría de sus conocimientos ¡por temor a que otros pudieran saquear los tesoros antes que ellos! Sin embargo, los nórdicos no solo estaban dispuestos a contar sus heroicos viajes de exploración, sino que, además, los exageraban ¡elaborando historias que contenían una mezcla de detalles importantes y rumores de dudosa veracidad que se multiplicaban proporcionalmente a la cantidad de cerveza vertida en sus jarras en las tabernas de Tilea!

La colonia nórdica de Skeggi

El aventurero nórdico Losterikkson fue el primer habitante del Viejo Mundo que llegó a la costa de Lustria y sobrevivió para contarlo. En cuanto sus tres barcos anclaron junto a la costa, sus hombres fueron infectados por enfermedades transmitidas por picaduras de los insectos. Dejando a los guerreros enfermos como encargados de vigilar las naves, Losterikkson se dirigió hacia el interior con el resto de sus hombres en busca de tesoros.

Al principio, Losterikkson no tenía ni idea de lo que encontraría en el interior de aquel nuevo territorio, pero supuso que sin duda habría templos y ciudades que saquear como sucedía en Ulthuan y Naggaroth. Sin embargo, esperaba tener más suerte que en esas tierras, que normalmente estaban demasiado bien defendidas para su gusto.

Después de una larga marcha a través de la jungla y con solo la mitad de sus hombres aún con vida, encontró las ruinas cubiertas por la vegetación de una ciudad-templo deshabitada. Esto era exactamente lo que Losterikkson había deseado encontrar. Sus hombres se dispersaron para saquear el lugar. Encontraron unos pocos objetos de oro en varias cámaras y criptas después de buscar durante todo un día, pero varios hombres desaparecieron en el proceso. Losterikkson decidió regresar a sus naves mientras todo iba bien, con la intención de volver con una expedición más numerosa con la que adentrarse aún más en la jungla.

Finalmente, Losterikkson y un puñado de guerreros consiguieron regresar a la playa, donde se encontraron las naves abandonadas. Sus hombres habían desaparecido; no tan solo quedaban sus huesos. Nunca se supo qué les había sucedido. En ese momento quedaban tan pocos nórdicos con vida que la parte del botín que correspondía a cada uno convertía a los supervivientes en hombres bastante ricos. Esto creó en ellos la impresión de que Lustria era un lugar donde un explorador podía hacerse rico. Ninguno se detuvo a considerar las pocas posibilidades de sobrevivir para disfrutar de aquellas riquezas.

Losterikkson podía regresar a Norsca con honor y con una dote para su amada Inga. Los nórdicos son excelentes marinos, por lo que todas las naves regresaron intactas, a pesar de lo reducido de sus tripulaciones. Pronto se corrió la voz por toda Norsca de que existía un nuevo mundo rebosante de oro. Los guerreros acudieron en masa al nuevo y magnífico hogar de Losterikkson, construido con su parte del oro, y le pidieron que encabezara una nueva expedición a Lustria.

Finalmente, Losterikkson ordenó que se construyeran muchas naves. Bajo su mando, navegaron hacia el Sur transportando no solo a los guerreros nórdicos, sino

también a sus mujeres y algunos animales domésticos. La expedición llegó a Lustria después de un largo y azaroso viaje en el que se perdieron algunas naves. Losteriksson navegó a lo largo de la costa para encontrar el gran montículo de piedras que sus hombres habían hecho para marcar el punto de su anterior desembarco. Encontraron el lugar y vararon las naves. En pocos días, los nórdicos habían construido una empalizada alrededor de sus naves.

El Nuevo Mundo era rico en madera y las hachas humanas estaban afiladas, por lo que no pasó mucho tiempo antes de que hubiera florecido una auténtica colonia nórdica, que incluso contaba con la tradicional Gran Sala de Asamblea. La jungla fue despejada unos cientos de metros alrededor, lo cual contribuyó en gran medida a evitar las enfermedades causadas por los insectos. Los nórdicos se alimentaban de frutas en sustitución de los pesados guisos de su tierra y la carne de las grandes bestias reptiloides que cazaban en la jungla se asaba bien en sus espetones. La falta de cerveza fue un problema grave hasta que llegó la primera cosecha de cebada. Sin embargo, las colmenas de las enormes abejas tropicales proporcionaban miel para destilar una hidromiel que superaba a cualquier otra de Norsca.

La nueva colonia nórdica fue llamada Skeggi, en honor a la hija de Losteriksson, que fue el primer niño que nació en el Nuevo Mundo. Al principio Losteriksson prohibió que nadie se adentrara en la jungla. Esto fue un contratiempo para los jóvenes guerreros ansiosos de obtener riquezas y pronto muchos empezaron a desobedecerle. Pequeños grupos partían por su cuenta y no regresaban jamás, pero al menos uno o dos grupos encontraron riquezas en algún sitio y regresaron a Norsca animando a más nórdicos a hacer el viaje a Lustria.

De esta forma, naves cargadas con más colonos arribaban de vez en cuando en Skeggi, cuya población creció.

Desafortunadamente, uno de los grupos más temerarios de guerreros nórdicos debió descubrir una ciudad-templo que estaba habitada por Hombres Lagarto. Sin duda, intentaron hacerse con algo de valor y escaparon con ello. Losteriksson y los colonos de Skeggi solo lo descubrieron cuando una enorme horda de eslizones surgió de repente de la jungla oscureciendo como una plaga los campos trabajados con tanto esfuerzo por los colonos.

Los colonos se retiraron al interior de la empalizada protegidos por un muro de escudos de los guerreros. Cada nórdico cultivaba su parcela con una hacha y un escudo junto a él, lo que resultó ser muy oportuno. Los eslizones asediaron la empalizada lanzando sobre los colonos una lluvia de flechas y jabalinas envenenadas. La situación parecía desesperada, hasta que Losteriksson ordenó que todo el tesoro acumulado en Skeggi fuera lanzado por encima de las defensas. Sus hombres obedecieron a regañadientes. Los Eslizones dejaron de disparar y varios oficiales con crestas se destacaron para inspeccionar los objetos. Los nórdicos observaron sus conversaciones siseantes mientras discutían sobre el tesoro examinando cada uno de los objetos y descartándolos. Finalmente, cogieron tan solo una placa de oro inscrita con glifos, dieron media vuelta y desaparecieron con sus hombres entre la jungla sin una sola mirada atrás.

Los nórdicos esperaron unos momentos antes de apresurarse a recuperar su tesoro. Obviamente, los oficiales eslizones habían sido enviados por los Magos Sacerdote de Hexoatl para recuperar un objeto con un valor particularmente elevado para ellos. El resto del oro no era más que quincalla trivial por lo que a ellos concernía. Sin embargo, a ninguno de los nórdicos se les escapó el detalle de que los oficiales eslizones y muchos de sus guerreros luchaban cargados de alhajas de plata, jade y otras joyas.

De esta forma, la colonia sobrevivió y prosperó. Durante muchos años, los nórdicos se contentaron con explorar el interior y buscar tesoros entre las ruinas que encontraban. De aquellos que se alejaron demasiado no regresó ninguno y así las grandes ciudades del interior permanecieron ocultas a su codicia.

Debido a que los nórdicos son grandes viajeros, grandes bebedores y muy bocazas, la leyenda de las fabulosas riquezas de Lustria pasó a ser el tema principal de conversación en las tabernas de Bretonia, Estalia, Tilea y el Imperio: la visión de un nórdico borracho hilvanando su exagerada narración para después caer inconsciente debajo de la mesa era de lo más común. Como es lógico, los rumores de oro atraían el interés de cualquier Enano que los oyese.

Los Slann lo sabían todo sobre la fundación de Skeggi y sobre la marea de extranjeros ávidos de oro que estaba a punto de quebrantar su tranquilidad, ya que eso había sido predicho en la gran placa del tricentésimo ciclo de las dos lunas de Itza. Los Ancestrales habían calculado cada paso en la evolución de las nuevas generaciones. Los grandes Slann de la segunda generación habían calibrado las predicciones teniendo en cuenta la evolución acelerada causada por el colapso de los portales polares a la disformidad. Todos los magos Slann fueron informados de lo sucedido a través de las líneas telepáticas que recorrían sus tierras y dieron las siguientes instrucciones a sus sirvientes: "¡Xla Xmucguaha tec exlel huac iggua tlann ig exlan!" (que viene a decir: "¡Levantaos, Saurios, y preparad las armas para la guerra! ¡Se acerca una era de tribulaciones!").

La expedición de Losteriksson no fue la primera penetración nórdica en los mares que circundan Lustria, pero sí la primera que terminó con éxito. Habían existido otros muchos aventureros que habían navegado hacia el Sur siguiendo la costa de Naggaroth hacia el desconocido continente de Lustria. No obstante, como estas expediciones fracasaron sin que quedase nadie vivo para contarlo, no aparecen en ninguna saga nórdica, lo que permite a Losteriksson llevarse toda la fama por haber descubierto Lustria.

902 13 10 56 902 13 10 57 troll@games-workshop.es

EJÉRCITO DE NORSES

¡SOLO EN VENTA DIRECTA, Y HASTA FIN DE EXISTENCIAS, YA PUEDES CONSEGUIR ESTE MAGNÍFICO EJÉRCITO DE LOS SALVAJES HABITANTES DE NORSCA!

ESTE MAGNÍFICO EJÉRCITO ESTÁ FORMADO POR:

- 1 general montado en oso;
- 1 miniatura de Hombre oso para representar el hechizo Furia del Oso;
- 1 regimiento de Nórdicos (10 miniaturas);
- 1 regimiento de Enanos Nórdicos (10 miniaturas);
- 1 regimiento de Caballería Ligera con arma de mano que incluye portaestandarte (5 miniaturas);
- 2 regimientos de Caballería Ligera con arco (6 miniaturas);
- 1 regimiento de 5 Ogros de Golgfag (5 miniaturas);
- 2 regimientos de Duelistas de Norsca (24 miniaturas con kit para realizar transformaciones en plástico);
- 1 hechicero de batalla de Norsca (miniatura de plástico)

160€

Hombre Oso

General Montado en Oso

Duelistas de Norsca

Caballería ligera con arco

Enanos Nórdicos

Regimiento de Nórdicos

Caballería ligera con arma de mano

Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las tarifas se ofrecen en euros.

Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas. Sábados de 10:00 a 19:00 horas y domingos de 16:00 a 20:00 horas